

PANNEAUX D'AFFICHAGE / SCORE BOARD / MARCADORES

DT701



Afficheur de scores, chronomètre, compte à rebours, numéro de période et flèche de possession

Scoreboard, stopwatch, countdown period number and possession arrow

Marcador, cronómetro, cuenta regresiva, número de período y flecha de posesión

Caractéristiques :

- Chronomètre avec affichage jusqu' à 9h.59min.59sec
- Compte à rebours programmable avec alarme sonore réglable pour signaler la fin des épreuves
- Affichage du nombre de période avec **la flèche de possession**
- Affichage des points des 2 équipes (jusqu' à 199)
- Chiffres visibles à 50 mètres (4 grands digits LCD)
- Taille des chiffres : **12 cm**
- Affichage de l' heure (jusqu' à 24 h)
- Télécommande (sans câble)
- Alimentation sur piles ou sur courant (adaptateur fourni)
- Fixation au mur possible
- Dimensions : 50 cm x 56 cm x 6.5 cm
- Poids : 5 kg

Features:

- Countdown/up timer with range to 9h 59min 59sec
- Programmable countdown with tone to inform about the end of the events
- Possession Arrow show the number of period
- Displays scores for two teams up to a maximum score of 199
- Large 4 inch LCD digits for viewing from as far away as (50M)
- Powered by AC adapter (included) or batteries (four D size not included)
- Free standing on floor or table or wall mounted
- Size: 50 cm x 56 cm x 6.5 cm /
- Weight : 5 kg
- Digits height : 12 cm

Características :

Cronómetro con visualización hasta 9h. 59min. 59seg.

- Cuenta atrás programable con bip sonoro para señalar el fin de las pruebas
- Visualización del nombre de períodos + **flecha de posesión**
- Visualización de los **puntos de los 2 equipos (hasta 199)**
- Dígitos visibles hasta 50 metros (4 grandes dígits LCD)
- Muestra la hora (hasta 24h)
- **Mando a distancia (sin cable)**
- Funciona con pilas o con corriente (adaptador incluído)
- Fijación a la pared posible
- Dimensiones : 50 cm x 56



www.digisportinstruments.com

MODE D'EMPLOI

TABLEAU D'AFFICHAGE DT701

CARACTÉRISTIQUES :

- Affichage horaire 24 heures
- Chronomètre avec un affichage jusqu'à 9hr. 59min. 59sec. (temps cumulé)
- Compte à rebours avec sonnerie puissante (temps écoulé)
- Grand écran à cristaux liquides (LCD 10,6 cm), lisible jusqu'à 50 m
- Télécommande (sans câble)

- Affichage des points pour 2 équipes (jusqu'à 199 points)
- Affichage du numéro de la période et d'une flèche indiquant la possession.
- Utilisation sur secteur (avec adaptateur fourni) ou piles (4 piles, type D non fournies)
- Fixation au mur possible

Figure 1

- Sélection de 16 canaux de fréquence, modifiable afin d'éviter les interférences avec d'autres canaux.

CONTENU :

- Panneau d'affichage
- Télécommande avec 4 piles AAA
- Socle et matériel pour fixation murale
- Adaptateur (à usage intérieur seulement)
- Manuel d'instruction

OUVERTURE DES ESPACES RÉSERVÉS AUX NOMS DES ÉQUIPES ET AUX PUBLICITÉS :

Utiliser un tournevis adapté pour ouvrir les portes latérales (figure 2). Faites-le prudemment pour ne pas endommager le plastique sur les portes. Cela permet de mettre ou d'enlever le nom des équipes ou des publicités.

MONTAGE DU PANNEAU D'AFFICHAGE :

Le panneau peut être monté sur un mur à l'aide de deux vis qui doivent s'insérer dans les trous prévus à cet effet dans la partie supérieure arrière du panneau. Veillez à vous assurer que les vis sont solidement ancrées dans le mur. Le panneau peut aussi être posé à même le sol, ou sur une table en utilisant le trépied du panneau (Figure 3).

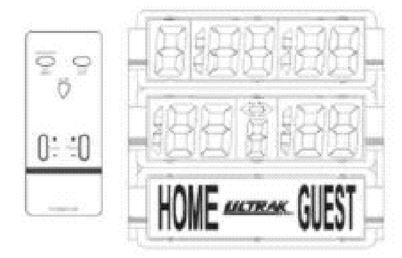
MISE EN MARCHE :

▪ Utilisation sur secteur : utiliser uniquement l'adaptateur (9V) fourni. Vérifier que la tension du courant indiquée sur l'adaptateur est identique à la tension dans votre pays. Brancher le connecteur de l'adaptateur dans l'emplacement prévu sur la droite du panneau (figure 3). Les chiffres s'allument automatiquement et le panneau est prêt à être mis en fonction.

▪ Pour une utilisation en plein air sans prise secteur, insérer 4 piles de type D dans le compartiment prévu à l'arrière du panneau (figure 4). Mettre le bouton ON / OFF sur « ON » pour démarrer. Si les piles sont laissées dans le panneau alors qu'il est branché sur secteur, elles servent de remplacement au cas où il y aurait une coupure de courant.

▪ Le bouton de volume est indiqué pour régler le volume du son Fort, Faible ou OFF.

▪ Les piles doivent être mises en place dans la télécommande (4 piles type AAA 1,5V).



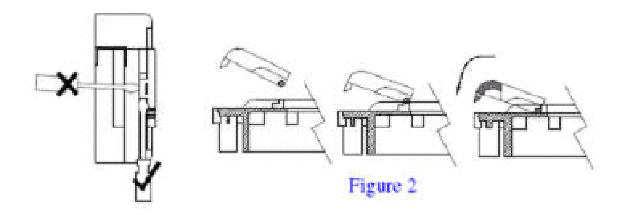


Figure 2

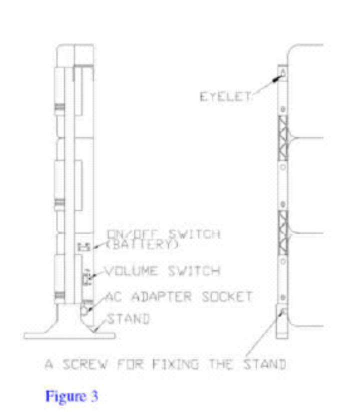


Figure 3

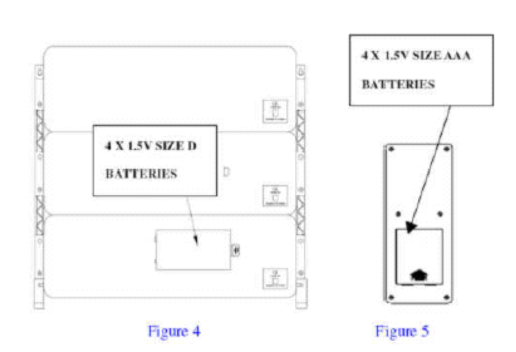


Figure 4

Figure 5

FONCTION HORLOGE :

- A partir de l'écran affichant l'heure (figure 6), appuyez sur la touche « Mode » pendant 3 secondes pour atteindre l'écran de réglage de l'heure « TIME SETTING MODE ». « Hour » apparaît (figure 7).
- Appuyer sur « SET/POSSESSION » pour entrer le mode et les chiffres se mettent à clignoter.

- Régler l'heure en appuyant sur « +/- TEAM1 » et ajuster les minutes en appuyant sur «+/- TEAM2 ».

- Appuyer sur « SET/POSSESSION » quand le réglage est terminé.



Figure 6



Figure 7

FONCTION CHRONOMÈTRE TOTALISATEUR :

- A partir de l'écran affichant l'heure, appuyez sur la touche « Mode » pendant 3 secondes, répétez l'opération une seconde fois, vous atteindrez alors la fonction Chronomètre Totalisateur « COUNT UP MODE » et « C Up » s'affichera à l'écran (figure 8)
- Appuyer sur « SET/POSSESSION ». Le chronomètre affiche 0:00:00 alors que l'écran avec la période et la flèche de possession clignotent.
- Appuyer sur « +/- TEAM2 » pour régler la période qui va de 1›2›3›4›n›1›…(n étant une période restée sans jeu).
- Appuyer sur « +/-TEAM1 » pour activer ou désactiver la flèche indiquant la possession alternativement.
- Appuyer sur « SET/POSSESSION »après avoir réglé la période et la flèche.
- Appuyer sur « START/STOP » pour démarrer ou arrêter le chronomètre totalisateur.
- Appuyer sur « SET/POSSESSION » pour modifier la direction de la flèche de possession pendant le fonctionnement du chronomètre totalisateur.

- Quand le chronomètre s'arrête, appuyer sur « SET/POSSESSION » pendant 3 secondes pour le remettre à zéro.



Figure 8

FONCTION CHRONOMÈTRE DÉCOMPTE :

- A partir de l'écran affichant l'heure, appuyer sur « MODE » pendant 3 secondes, répéter l'opération 2 autres fois pour atteindre la fonction Chronomètre Décompte « COUNT DOWN MODE ». « C dn » s'affiche sur l'écran (figure 9).

- Appuyer sur « SET/POSSESSION » et le précédent décompte mémorisé se met à clignoter.

- Appuyer sur « +/- TEAM1» pour régler les minutes et les heures. Appuyer sur « +/- TEAM2 » pour régler les secondes.

- Appuyer sur « SET/POSSESSION » pour confirmer le réglage, le temps de décompte sera enregistré dans la mémoire et la période ainsi que la flèche de possession clignotent.

- Appuyer sur « +/- TEAM2 » pour régler le numéro de période comme précédemment.

- Appuyer sur « +/- TEAM1 » pour activer ou désactiver la flèche indiquant la possession alternativement.

- Appuyer sur « SET/POSSESSION » pour modifier la direction de la flèche pendant le décompte.

- Une longue sonnerie retentira quand le temps de jeu enregistré sera écoulé.

- Quand le décompte s'arrête, appuyer sur « SET/POSSESSION » pendant 3 secondes pour remettre le chronomètre sur le temps mémorisé.

- Quand le décompte s'arrête, appuyer sur « MODE » pour régler le chronomètre qui clignote momentanément.

- Appuyer sur « +/- TEAM1 » et sur « +/- TEAM2 » pour régler le décompte comme indiqué précédemment. Figure 9



FONCTION DE DÉCOMPTE DE TEMPS INTERMÉDIAIRES :

- A partir de l'écran affichant l'heure, appuyer sur « MODE » pendant 3 secondes et répéter l'opération 3 autres fois pour atteindre la fonction de décompte de temps intermédiaire « INTERVAL COUNT DOWN MODE ». « Int Cd » s'affiche (figure 10).

- Appuyer sur « SET/POSSESSION » et le décompte intermédiaire « A » se met à clignoter (figure 11).

- Appuyer sur « +/- TEAM1 » et sur « +/- TEAM2 » pour régler le chronomètre « A ».

- Appuyer sur « SET/POSSESSION » après avoir réglé « A », l'affichage passera au chronomètre « B » automatiquement.

- Appuyer sur « +/- TEAM1 » et sur « +/- TEAM2 » pour régler le chronomètre « B ».

- Appuyer sur « SET/POSSESSION » pour confirmer le réglage.

- Appuyer sur « START/STOP » pour démarrer ou arrêter le chronomètre « A ».

Quant le chronomètre « A » est terminé, une sonnerie de 4 secondes retentie et le « A » passera directement au « B ». Quand le temps « B » est terminé, une nouvelle sonnerie retentie et le chronomètre passera de nouveau à « A ». Ce processus continue jusqu'à ce que le 10ème cycle soit atteint. La somme du temps « A » et du temps « B » formant un cycle. Lorsque le temps s'écoule, le premier chiffre de la première ligne indique le cycle. De ce fait, pour distinguer le temps « A » du temps « B » pendant le décompte, le temps « B » sera toujours en train de clignoter.

- Quand le décompte de temps intermédiaire est écoulé, appuyer sur « MODE » pour régler le chronomètre qui clignote momentanément. Appuyer sur « +/- TEAM1 » et sur « +/- TEAM2 » pour régler le décompte comme indiqué précédemment.

- Quel que soit l'affichage statique du panneau, appuyer sur « SET/POSSESSION » pendant 3 secondes pour remettre le temps sur le décompte initialement mémorisé.

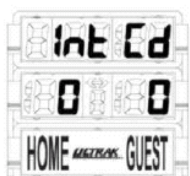




Figure 10



Figure 11

Timer indicator

Figure 12





Figure 13



Figure 14

FONCTION AFFICHAGE DES POINTS :

- A partir de l'écran affichant l'heure, appuyer sur « MODE » pendant 3 secondes et renouveler l'opération 4 autres fois. Pour atteindre la fonction d'affichage des points « SET POINT MODE ». « S Pt » s'affiche (figure 14).

- Appuyer sur « SET/POSSESSION », la période et la flèche de possession clignotent.
- Appuyer sur « +/- TEAM2 » pour activer ou désactiver la période
- Appuyer sur « +/- TEAM1 » pour activer ou désactiver la flèche de possession.
- Appuyer sur « SET/POSSESSION » pour confirmer le réglage.
- Après ce réglage, appuyer sur « SET/POSSESSION » pour changer la direction de la flèche.
- Appuyer sur « MODE » pour régler l'affichage des points. L'affichage des points des 2 équipes clignote.
- Appuyer sur « +/- TEAM1 » pour changer l'affichage des points de l'équipe 1 « TEAM1 », appuyer sur « +/- TEAM2 » pour régler l'affichage des points de l'équipe 2 « TEAM2 ».
- Appuyer sur « SET/POSSESSION » après avoir fait le réglage.
- Quel que soit l'état statique du panneau, appuyer sur « SET/POSSESSION » pendant 3 secondes pour remettre le réglage des points initial des 2 équipes.

- Quel que soit l'état statique du panneau, appuyer sur « MODE » pendant 3 secondes pour revenir au menu d'affichage de l'heure « TIME DISPLAY MODE ».

Pour remettre les scores à zéro, appuyer sur le centre des 2 boutons « +/- TEAM1 » et « +/- TEAM2 » en même temps pendant 5 secondes. Les scores ne peuvent être réglés lorsque le panneau affiche « Hour », « C UP », « C Dn », « Int Cd » ou « S Pt ».

ENTRETIEN DE VOTRE TABLEAU D'AFFICHAGE :

DÉSIGNATION DU CANAL :

Tous les emballages, celui du tableau d'affichage, comme celui de la télécommande, sont marqués d'un code couleur, correspondant à l'un des 4 canaux préprogrammés (jaune, vert, bleu et orange).
Les emballages doivent avoir le même code couleur. Il est indiqué de choisir différents codes couleur pour former l'ensemble du panneau d'affichage pour ainsi en acheter 2 à 4 et éviter les interférences. Si plus de 4 ensembles de panneaux sont utilisés, il est possible de régler les panneaux sur différents canaux en ouvrant les parties arrières de la télécommande ainsi que celle du compartiment le plus bas du panneau et en changeant la position des boutons. Assurez-vous que les boutons sont bien identiques « ON/OFF », sinon cela ne fonctionnera pas. Un maximum de 16 combinaisons différentes peut être réglé.

ETANCHÉITÉ :

Le tableau d'affichage n'a pas été élaboré pour une utilisation dans un milieu très humide. Conservez–le dans un endroit sec.
Pour une utilisation en extérieur, évitez tout contact avec la pluie ou l'eau.

TEMPÉRATURE :

N'exposez pas votre tableau d'affichage directement au soleil ou à des températures très élevées, pour de longues périodes de temps : l'écran risquerait alors de se noircir.
N'exposez pas votre tableau d'affichage à des températures très basses, cela aurait pour conséquence de ralentir la vitesse d'apparition des données.
Ces modifications seront corrigées une fois le tableau d'affichage utilisé dans des conditions normales.

CHOCS :

Assurez-vous de ne pas faire tomber votre tableau d'affichage et évitez les chocs contre des surfaces dures, cela pourrait entraîner des dommages mécaniques.

MAGNÉTISME :

Pas de conséquences.

SUBSTANCES CHIMIQUES :

N'exposez pas votre tableau d'affichage à des solvants tels qu'essence, alcool, laques, détergents, peintures : cela pourrait entraîner des dommages.

CHANGEMENT DE PILE (utilisation DC – sans prise secteur) :

Lorsque votre tableau se ternit, s'éteint ou que la télécommande ne fonctionne plus, il est temps de changer de pile.

Utiliser des piles alcalines 1,5 V type D, pour le tableau d'affichage (en utilisation DC – sans prise secteur) et des piles alcalines 1,5 V type AAA, pour la télécommande.

Enlever les piles du tableau d'affichage et de la télécommande, s'ils ne sont pas utilisés pour une longue période de temps (plus de 3 mois).

INCIDENTS :

Si, pour quelque raison que ce soit, votre tableau d'affichage ne fonctionne pas, ramenez-le auprès d'un service après-vente agréé pour le faire réparer. N'essayez pas de le réparer vous-même.



www.digisportinstruments.com

MODO DE EMPLEO
DT701

CARACTERÍSTICAS :

- Visualización horaria : 24 horas
- Función cronómetro totalizador (tiempo cumulado) hasta 9h.59min.59sec
- Función cronómetro descuento (tiempo transcurrido) con alta campana
- Pantalla grande de cristales líquidos (LCD 10,6 cm), lectura hasta 50 metros
- Telemando a distancia RF
- Visualización simultánea del tanteo de dos equipos, máximo 199.
- Visualización del período y de la flecha que indica la posesión

- Utilización con electricidad (adaptador provisto) o pilas (4 pilas, 1,5 V tipo D no surtido).
- Fijación mural posible (**Figure 1**)

- Selección de 16 canales que se pueden modificar para evitar las interferencias.

CONTENIDO :

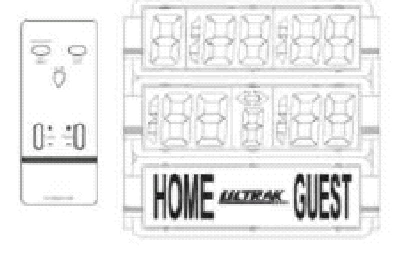
- Marcador de tanteos
- Telemando a distancia
- 4 pilas alcalinas de tipo AAA
- Trípode
- Adaptador para enchufe de sector (uso interior)
- Manual del usuario

APERTURA DE LAS PUERTAS LATERALES PARA LA VISUALIZACIÓN DE LOS EQUIPOS :

Utilizar un destornillador o una herramienta apropiada para abrir la contraventana (figura 2). Actuar con precaución a fin de no dañar la contraventana de plástico. Esta operación permite añadir o sacar los nombres de los equipos o publicidades.

MONTAJE DEL MARCADOR :

El marcador puede ser instalado en una pared mediante dos tornillos que deben ser fijados en la parte trasera superior del marcador. Tienen que asegurarse de que los tornillos sean solidamente fijados en la pared. El marcador puede también ser puesto en el suelo, después de que el trípode sea fijado con el tornillo situado detrás del marcador (figura 3).



PUESTA EN MARCHA :

1. Utilización con enchufe de sector : utilizar únicamente el adaptador (9 V) provisto. Comprobar que la tensión indicada sobre el adaptador es igual a la de su país.

2. Enchufar el adaptador a la derecha del marcador (figura 3).

3. Las cifras se encienden automáticamente y el marcador puede funcionar.

4. Para una utilización en el exterior sin enchufe de sector, añadir 4 pilas 1,5 V de tipo D en la parte trasera del marcador (figura 4). Poner el contacto ON/OFF sobre el ON para poner el marcador en marcha.

5. El botón de volumen sirve para poner el volumen alto, bajo o off (HIGH, LOW, OFF).

6. Las pilas para el telemando tienen que ser colocadas (4 pilas tipo AAA 1.5V).

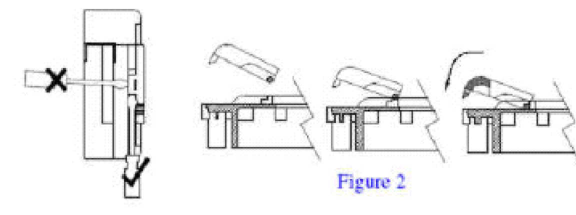


Figure 2

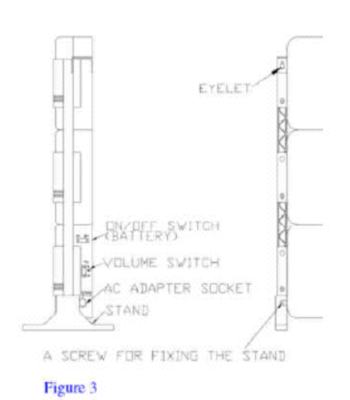


Figure 3

FUNCIÓN RELOJ :

A partir de la pantalla marcando la hora, pulse la tecla « MODE » (figura 6) durante 3 segundos para alcanzar la pantalla « TIME SETTING MODE » : “Hour” aparece sobre el cronómetro.
Pulsar la tecla « SET/POSSESSION », las cifras se ponen a parpadear.
Arreglar los minutos utilizando la tecla « +/- TEAM 2 » y las horas utilizando la tecla « +/- TEAM 1 ».
Cuando está arreglada la hora, pulsar la tecla « SET/POSSESSION » para salir del modo de ajuste.

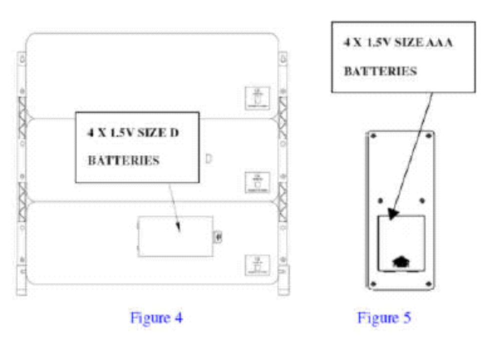


Figure 4 Figure 5



Figure 6





Figure 7

FUNCIÓN CRONÓMETRO TOTALIZADOR :

A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla « MODE » durante 3 segundos, y repetir esta operación una segunda vez para alcanzar la función cronómetro totalizador COUNT UP MODE y « C UP » aparece en la pantalla.
Pulsar la tecla « SET/POSSESSION », el cronómetro marca 0:00:00 mientras que el período y la flecha de posesión se ponen a parpadear
Pulsar la tecla "+/- TEAM2" para arreglar el número del período que va de 1›2›3›4›n›1›… (n implica que no huvo juego durante este período).
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para activar o desactivar la flecha de posesión alternativamente.
Pulsar "SET/POSSESSION" después de haber arreglado el período y la flecha.
Pulsar "START/STOP" para iniciar o parar el cronómetro
Pulsar "SET/POSSESSION" para cambiar la dirección de la flecha durante el funcionamiento del cronómetro.
Cuando el cronómetro para, pulsar la tecla ""SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner el cronómetro a cero.

Figura 8

FUNCIÓN CRONÓMETRO DESCUENTO :

A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla " MODE " durante 3 segundos y repetir esta operación otras dos veces, para alcanzar la función cronómetro descuento COUNT DOWN MODE y "C Dn" aparece en la pantalla (figura 9).
Pulsar "SET/POSSESSION", las cifras del último descuento memorizado se pone a parpadear.
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para arreglar los minutos y las horas.
Pulsar la tecla "+/- TEAM2" para arreglar los segundos.
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" para confirmar el ajuste, el descuento queda memorizado en el cronómetro. El período y la flecha de posesión se ponen a parpadear.
Pulsar la tecla "+/- TEAM2" para arreglar el número del período como lo está explicado antes.
Pulsar la tecla "+/- TEAM1" para activar o desactivar la flecha de posesión
Pulsar "SET/POSSESSION" después de arreglar el período y la flecha.

Pulsar la tecla "START/STOP" para iniciar o parar el cronómetro.
Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" para cambiar la dirección de la flecha durante el funcionamiento del cronómetro.
Una campana sona cuando el descuento se acaba.
Cuando el cronómetro para, pulsar la tecla "SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner el cronómetro en el tiempo memorizado anteriormente.
Cuando el cronómetro para, pulsar la tecla "MODE" para arreglar el cronómetro que parpadea un momento. Pulsar las teclas "+/- TEAM 1" y "+/- TEAM2" para arreglar el cronómetro de descuento como lo está explicado antes.
Cuando el tiempo acaba, pulsar "SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner el cronómetro en el tiempo memorizado antes.



Figura 9

FUNCIÓN DESCUENTO DE TIEMPO INTERMEDIARIO :

A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla "MODE" durante 3 segundos y repetir esta operación otras 3 veces para alcanzar la función descuento de tiempo intermediario "INTERVAL COUNT DOWN MODE". "Int Cd" aparece (Figura 10).

Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" y el descuento intermediario "A" se pone a parpadear (Figura 11).

Pulsar las teclas "+/- TEAM1" y "+/- TEAM2" para arreglar "A".

Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" , la pantalla indica el descuento intermediario "B" automáticamente (Figura 12).

Pulsar las teclas "+/- TEAM1" y "+/- TEAM2" para arreglar "B".

Pulsar la tecla "SET/POSSESSION" para confirmar el arreglo.

Pulsar la tecla "START/STOP" para iniciar y parar "A".

Cuando el cronómetro "A" acaba, una campana sona durante 4 segundos y el "A" se torna en "B". Cuando el tiempo "B" acaba, una nueva campana sona y el cronómetro se torna otra vez en "A". El proceso sigue hasta que el décimo ciclo sea alcanzado. La suma de "A" con "B" da un ciclo. Cuando el tiempo corre, la primera cifra de la pantalla indica el ciclo. De hecho, para distinguir el tiempo "A" del tiempo "B" durante el descuento, el tiempo "B" está siempre parpadeando.

Cuando el descuento del tiempo intermediario acaba, pulsar la tecla "MODE" para arreglar el cronómetro que está parpadeando. Pulsar las teclas "+/- TEAM1" y "+/- TEAM2" para arreglar el descuento como lo está explicado antes. Cualquier que sea la visualización en la pantalla, pulsar la tecla "SET/POSSESSION" durante 3 segundos para poner le descuento en el tiempo memorizado al inicio.

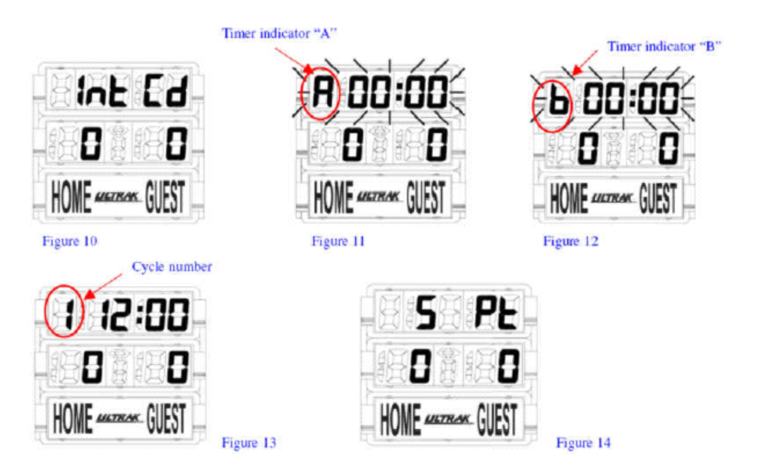


Figure 10 Figure 11 Figure 12 Figure 13 Figure 14

EL TANTEO :

A partir de la pantalla marcando la hora, pulsar la tecla “MODE” durante 3 segundos y repetir esta operación otras 4 veces para alcanzar la función del tanteo “SET POINT MODE”. “S Pt” aparece (Figure 14).

Pulsar la tecla “SET/POSSESSION”. El período y la flecha se ponen a parpadear.

Pulsar la tecla “+/- TEAM2” para activar o desactivar el número del período.

Pulsar la tecla “+/- TEAM1” para activar o desactivar la flecha de posesión.

Pulsar “SET/POSSESSION” para confirmar el arreglo.

Pulsar la tecla “SET/POSSESSION” para cambiar la dirección de la flecha.

Pulsar la tecla “MODE” para arreglar el tanteo “SET POINT”. El tanteo de los 2 equipos se pone a parpadear.

Pulsar la tecla “+/- TEAM1” para cambiar el tanteo del equipo 1 “TEAM1”, pulsar la tecla “+/- TEAM 2” para arreglar el tanteo del equipo 2 “TEAM2”.

Pulsar la tecla “SET/POSSESSION” después de arreglar el tanteo.

Cualquier que sea el estado estático del marcador, pulsar la tecla “SET/POSSESSION” durante 3 segundos para volver al tanteo inicial de los 2 equipos.

Cualquier que sea el estado estático del marcador, pulsar “MODE” durante 3 segundos para volver a la pantalla inicial marcando la hora “TIME DISPLAY MODE”.

Para poner los tanteos a cero, pulsar en el centro de las teclas “+/- TEAM1” y “+/- TEAM2” durante 5 segundos al mismo tiempo. Los tanteos no pueden ser arreglados cuando la pantalla indica “Hours”, “C UP”, “C dn”, “Int Cd” o “S Pt”.

MANTENIMIENTO DE LA PANTALLA :

DESIGNACIÓN DEL CANAL:

Todos los embalajes, tanto el del marcador como el del telemando a distancia, están marcados con un código de color, correspondiente a uno de los 4 canales programados (amarillo, verde, azul y naranja).
Los embalajes deben tener el mismo código de color. Es preferible eligir varios código de color para formar el conjunto del marcador para así comprar de 2 a 4 de ellos y evitar las interferencias. Si más de 4 conjuntos de marcadores están utilizado, es posible que se arregle los marcados sobre varios canales abriendo las partes de detrás del telemando así como las de la parte de bajo del marcador y cambiando la posición de los pequeños botones . Comprobar que los botones sean bien idénticos con “ON/OFF”, sinon no funcionará. Un máximo de 16 combinaciones pueden ser arregladas.

ESTANQUEIDAD:

El marcador no fue elaborado para una utilización en un ambiente muy húmedo. Tiene que conservar el marcador de tanteos en un sitio seco. Cuando utiliza el marcador en exterior, evite contactos con lluvia o agua.

TEMPERATURA :

No exponga su marcador de tanteos directamente al sol o a temperaturas muy elevadas, durante largos períodos, ya que la pantalla podría ennegrecerse.

Tampoco no exponga su marcador de tanteos a temperaturas muy bajas, lo que podría disminuir la velocidad de cambio de las cifras.

Estos cambios serán corregidos cuando el marcador sea utilizado en condiciones normales.

CHOQUES :

Cuidado con los choques en su marcador de tanteos : este último no debe caer ni sufrir choques contra superficies duras lo que podría acarrear daños mecánicos.

MAGNETISMO :

El magnetismo no tiene consecuencias sobre el marcador.

SUBSTANCIAS QUÍMICAS :

No exponga su marcador de tanteos a disolventes como gasolina, alcohol, lacas, detergentes, pinturas, lo que podría acarrear daños.

CAMBIO DE PILA :

Cuando su marcador se empaña, se apaga o cuando el mando a distancia no funciona, es que tiene que cambiar la pila.
Utilizar pilas alcalinas 1,5 V de tipo D para el marcador (en caso de una utilización sin enchufe de sector) y pilas alcalinas 1,5 V de tipo AAA, para el telemando a distancia.

Tiene que quitar las pilas del marcador y del telemando a distancia, cuando no son utilizados durante un largo período de tiempo.

INCIDENTES :

Si, por cualquier razón, su marcador de tanteos no funciona, puede usted mandarlo directamente al servicio postventa que podrá arreglarlo. No intente de hacerlo por si mismo.



www.digisportinstruments.com

INSTRUCTION MANUAL
SCOREBOARD DT701

FEATURES:

- 24-hour clock display
- Count up timer with range to 9 hr. 59min. 59sec.
- Countdown timer with loud beep
- RF remote control – no cords required
- Large 4 inches LCD digits for viewing from as far away as 50M(150feet)
- Display scores of two teams up to maximum score of 199
- Display period number together with possession arrow
- Powered by AC adapter (included) or batteries (four D size – not included)
- Wall mounted or free standing

Figure 1
- 16 different RF channels, user-adjustable to another channel to avoid interference with nearby units

LIST OF ACCESSORIES

- Wall Timer
- Remote control with four AAA batteries
- Stands
- AC adapter (For indoor use only)
- Instruction manual

HOW TO OPEN NAME PLATE DOORS
Use a suitable screwdriver to open the side doors as shown in Figure 2. Do this carefully to not damage the plastic side doors. This allows the removal or insertion of the nameplates and ads.

FIXING THE WALL TIMER

The Wall Timer can be fixed on the wall with two screws hooked into the eyelets on the back top housing. Make sure the screws are securely fixed into the wall. The Wall Timer can also stand-alone on the floor or on a table using the stands of the Wall Timer as shown in Figure 3.

POWER UP:

For AC connection, use only the AC adapter (9V) supplied with the unit. Check the power rating indicated on the adapters is the same as the AC power supplied in your location. Plug the adapter into the socket on the right side of the Wall Timer as shown in Figure 3. The digits will light up automatically and be ready for setting.

When AC power is not available, insert four D size batteries into the battery compartment on the back of the Wall Timer as shown in Figure 4. When using batteries, the ON/OFF SWITCH can be used to turn the Wall Timer on and off. If the batteries are left in the Wall Timer during AC operation, they serve as a back up in the event of AC power interruption. The volume switch is used to turn the volume to HIGH, LOW or OFF. The scoreboard remote control needs four 1.5V AAA size batteries to operate as shown in Figure 5.

TIME SETTING:

1) In the TIME DISPLAY MODE shown in Figure 6, press and hold <MODE> for 3 seconds to enter in the TIME SETTING MODE. "Hour" will be shown as in Figure 7.

2) Press <SET/POSSESSION> to enter in the setting mode and the time digits will blink.

3) Adjust hour by pressing <+/-TEAM1> and adjust minute by pressing <+/-TEAM2>.

4) Press <SET/POSSESSION> to end the setting.




Figure 6

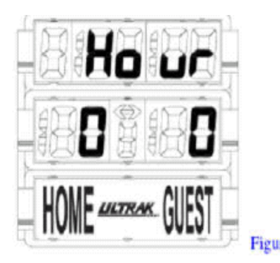
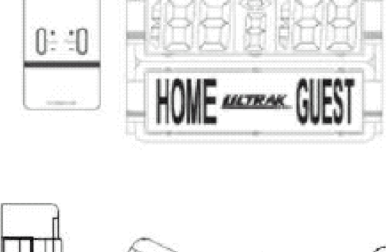
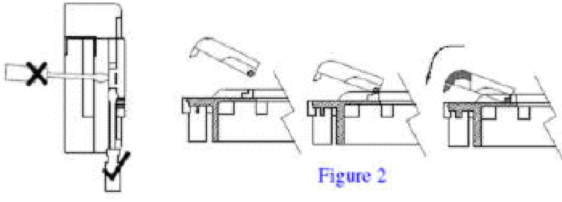


Figure 7




Figure 2

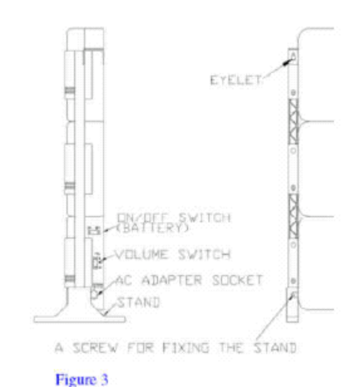


Figure 3

4 X 1.5V SIZE D BATTERIES

Figure 4

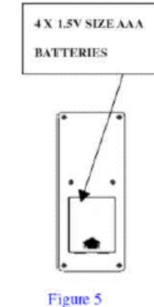


Figure 5

COUNT UP MODE:

1) In the TIME DISPLAY MODE, press and hold <MODE> for 3 seconds 2 times to enter in the COUNT UP MODE. “C UP” is shown as in Figure 8.

2) Press <SET/POSSESSION> to enter. The timer will switch to 0:00:00 while the period and possession arrow will blink.

3) Press <+/-TEAM2> to adjust the period number which goes from 1>2>3>4>n>1>…….(“n” implies that the period will keep blank.)

4) Press <+/-TEAM1> to enable or disable the possession arrow alternately.

5) Press <SET/POSSESSION> after setting the period and possession arrow.

6) Press <START/STOP> to start and stop the count up timer.

7) Press <SET/POSSESSION> to alter the arrow direction during the count up process.

8) When timer stops, press and hold <SET/POSSESSION> for 3 seconds to reset the timer to zero.

9) Under any static state, press and hold <MODE> for 3 seconds to enter the COUNT DOWN MODE.

Figure 8



COUNT DOWN MODE:

1) In the TIME DISPLAY MODE, press and hold <MODE> 3 seconds 3 times to enter the COUNT DOWN MODE.“C dn” is shown as in Figure 9.

2) Press <SET/POSSESSION> to enter. The previous countdown time digits will blink.

3) Press <+/- TEAM 1> to adjust the minutes and hours. Press <+/- TEAM 2> to adjust the seconds.

4) Press <SET/POSSESSION> to confirm the timer setting, the count down time will be stored in the memory. The period and possession arrow will start blinking.

5) Press <+/-TEAM2> to adjust the period number as before.

6) Press <+/-TEAM1> to enable or disable the possession arrow alternately.

7) Press <SET/POSSESSION> after setting the period and possession arrow.

8) Press <START/STOP> to start and stop the count down timer.

9) Press <SET/POSSESSION> to alter the arrow direction during the count down process.

10) The wall timer will give a long beep when the time is up.

11) When the count down timer stops, press and hold <SET/POSSESSION> for 3 seconds to reset the timer to the original memorized record.

12) When the count down timer stops, press <MODE> to adjust the timer that will blink momentarily.

Press <+/- TEAM 1> and <+/- TEAM 2> to adjust the count down timer as before.

13) When the time is up, press and hold <SET/POSSESSION> for 3 seconds to reset the timer back to the memorized time.

14) Under any static state, press and hold <MODE> for 3 seconds to enter the INTERVAL COUNT DOWN MODE.

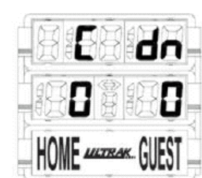


Figure 9

INTERVAL COUNT DOWN MODE:

1) In the TIME DISPLAY MODE, press and hold <MODE> 3 seconds 4 times to enter the INTERVAL COUNT DOWN MODE. “Int Cd” is shown as in Figure 10.
2) Press <SET/POSSESSION> to enter. The Interval Count Down timer “A” will blink as in Figure 11. The first digit on the top row shows the timer indicator.

3) Press <+/- TEAM 1> and <+/- TEAM 2> to adjust the timer “A”.

4) Press <SET/POSSESSION> after setting timer “A”, the display will turn to timer “B” automatically. The timer indicator will become “b” as in Figure 12.

5) Press <+/- TEAM 1> and <+/- TEAM 2> to adjust the timer “B”.

6) Press <SET/POSSESSION> to confirm setting.

7) Press <START/STOP> to start and stop timer “A”.

(When timer “A” is up, 4 seconds long beep can be heard. And the timer “A” will directly turn to timer “B”. When Timer “B” ends, 4 seconds long beep can also be heard and the timer will switch to timer “A” again. This process continues until the 10th cycle reaches. Timer “A” + Timer “B” refer to one complete cycle. The maximum cycle of the Interval Count Down timer is 10. While the timer is running, the first digit indicates the cycle number which goes from 1>2>3>……>0 as in Figure 13. To distinguish between timer “A” and “B”, timer “B” will always keep on blinking.)

8) When the Interval Count Down Timer stops, press <MODE> to adjust the timer that will blink momentarily. Press <+/- TEAM 1> and <+/- TEAM 2> to adjust the interval count down timer as before.

9) Under any static state, press and hold <SET/POSSESSION> for 3 seconds to reset the time to the original starting time of Timer “A”.

10) Under any static state, press and hold <MODE> for 3 seconds to enter the SET POINT MODE.



Figure 10



Figure 11



Figure 12



Figure 13

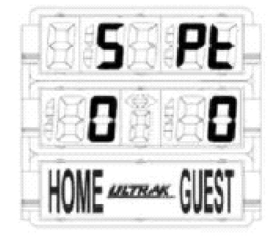


Figure 14

SET POINT MODE

1) In the TIME DISPLAY MODE, press and hold <MODE> 3 seconds 5 times to enter the SET POINT MODE. "S Pt" is shown as in Figure 14.
2) Press <SET/POSSESSION> to enter. The period and the possession arrow will blink.

3) Press <+/-TEAM2> to enable or disable the period number.

4) Press <+/-TEAM1> to enable or disable the possession arrow alternately.
5) Press <SET/POSSESSION> to confirm the setting.
6) After the above setting, press <SET/POSSESSION> to change the possession arrow direction.
7) Press <MODE> to adjust the SET POINT. The 2 teams' set points will blink.
8) Press <+/- TEAM 1> to change the set point of TEAM 1, press <+/- TEAM 2> to adjust the set point of TEAM 2. (The period will always equal to the sum of two teams' set points plus one. The maximum period can be up to 9.)
9) Press <SET/POSSESSION> after setting the SET POINT.
10) Under any static state, press and hold <SET/POSSESSION> for 3 seconds to reset the set points of the two teams.
11) Under any static state, press and hold <MODE> for 3 seconds to return to the original TIME DISPLAY MODE.

Remarks:

If the period is chosen to be blank, the maximum set points of the two teams can be 9:9.

SCORE:

For resetting the score to zero, press the centre of both <+/-TEAM1> and <+/-TEAM2> together for 5 seconds. Scores cannot be adjusted when the screen displays "Hour", "C UP", " C dn", "Int Cd" or " S Pt".

CARE OF WALL TIMER:

***CHANNEL DESIGNATION**

Each packing box, main Wall Timer and remote control box are labelled with the colour codes of one of the four present RF channels (yellow, green, blue and orange). Each set should have the same colour code. It is suggested to choose different label set for purchasing 2 to 4 set in order to avoid interference. If more than 4 sets of Wall Timer are used, you can adjust the Wall Timers to different channels by opening the backs of the remote control and the lowest compartments of the Wall Timer and change the 4 position mini-toggles to different positions. Make sure the 4 position mini-toggles are set to identical ON/OFF positions, else the unit will not work. A maximum of 16 different settings can be achieved.

*** WATER RESISTANCE**

The Wall Timer is not water-resistant so it should be kept and used in a dry location. For outdoor use, avoid contact with water or rain.

***TEMPERATURE**

Do not leave the Wall Timer in direct sunlight or under very high temperatures for an extended time, as the display may become black. Do not leave the Wall Timer under very low temperatures, as this may result in slow-moving digits. The above conditions will be corrected when the Wall Timer returns to normal temperatures.

***SHOCKS**

Be careful not to drop the Wall Timer or hit against hard surfaces as it may cause mechanical damages.

***MAGNETISM**

Not affected.

***CHEMICALS**

Do not expose the Wall Timer to solvents such as gasoline, alcohol, cosmetic sprays, cleaners, paints, etc., as they may cause damage to the Wall Timer.

***BATTERY REPLACEMENT (when powered by DC)**

When the display becomes dim or blank, or the remote control does not function, battery replacement is necessary. Replace with alkaline battery size D 1.5V for the scoreboard and alkaline size AAA 1.5V for the remote control. Remove the batteries from the scoreboard and remote control when not being used for an extended time (over 3 months).

***TROUBLESHOOTING**

If the Wall Timer does not function for any reason, contact you dealer for an authorized service centre. Do not try to report it yourself